VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **7**

LUFTKAMPF/SEEGEFECHT
AIR/SEA BATTLE
COMBAT AERIEN/BATAILE NAVALE

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

LUFTKAMPF/SEEGEFECHT
AIR/SEA BATTLE
COMBAT AERIEN/BATAILE NAVALE

Diese Cassette enthält 8 Luftkampf-Programme und 12 Seegefecht-Programme, insgesamt also 20 Spielvarianten, die allein oder zu zweit gespielt werden können.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassetten-Schacht des Video Computers.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀ : Die Programme werden in den Video Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm Ihres Fernsehgerätes erscheint das Programm **01.**

3. Durch wiederholtes Drücken der Taste ▶ werden die nachfolgenden Programme **02** bis **20** nacheinander eingeschaltet.

4. Mit der Taste **START** wird das jeweils auf dem Bildschirm befindliche Programm gestartet.

5. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird wieder das Programm **01** eingestellt.

6. Alle Spiele sind beendet, wenn die Munition (15 Schuß) verbraucht ist. Die Zahl der noch zur Verfügung stehenden Schüsse wird in den Bildschirm eingeblendet. Bei jedem Treffer erscheint kurz der Punktestand am unteren Bildschirmrand. Am Schluß des Spiels wird der Endstand dauernd eingeblendet.

This cassette contains 8 programmes for air battles and 12 programmes for sea battles, a total of 20 game variations which you can play on your own or with a partner.

How to make the cassette operational:

1. Connect your Video Computer as instructed and insert the cassette into the Video Computer's cassette slot.

2. Press the key ◀◀ to write the programme into the Video Computer. On your T.V. Screen the programme **01** will now appear.

3. By repeatedly pressing key ▶ the programmes **02** to **20** will follow in sequence.

4. By pressing the key **START** the programme selected will commence.

5. By pressing key ◀◀ again, programme **01** will be reselected.

6. All games are finished, when the ammunition (15 shots) is used up. The amount of remaining shots will be shown at the bottom of the T.V. screen. At the end of the game the final score will be displayed on the screen.

Cette cassette comprend 8 programmes de combats aériens et 12 programmes de batailles navales, au total donc 20 variantes de jeux qui peuvent se jouer seul ou à deux.

C'est ainsi que vous mettrez votre cassette en état de fonctionnement:

1. Branchez le vidéo-computer comme il est prescrit et poussez la cassette dans le logement de la cassette du vidéo-computer.

2. Appuyez sur la touche ◀◀ : Les programmes sont enregistrés dans le vidéo-computer. Sur l'écran de votre téléviseur, il apparaît le programme **01.**

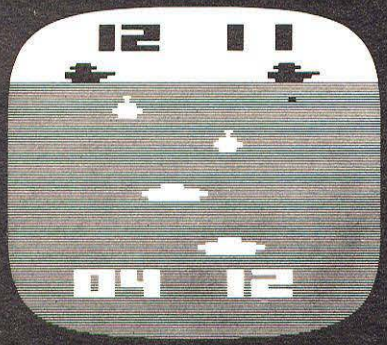
3. En appuyant de nouveau sur la touche ▶ , on enclenche les programmes suivants l'un après l'autre: **02** à **20.**

4. C'est avec la touche **DEMARRAGE** que l'on fait démarrer le programme se trouvant sur l'écran.

5. En appuyant sur la touche ◀◀ on sélectionne de nouveau le programme **01.**

6. Tous les jeux sont terminés une fois que les munitions sont épuisées (15 coups de feu). Le nombre des coups de feu restant encore à disposition est affiché sur l'écran. A chaque coup au but, le score apparaît brièvement au bord inférieur de l'écran. A la fin du jeu, le score final est affiché en continu.

DIE SEEGEFECHT-PROGRAMME (01 BIS 08)
THE SEA BATTLE PROGRAMMES (01 TO 08)
LES PROGRAMMES DE BATAILLES NAVALES (01 À 08)



Kreuzer gegen große U-Boote
01
Der Kreuzer kann mit dem Steuerknüppel des linken Handspielgerätes vor-und zurückbewegt werden. Mit einer der roten Tasten wird eine Wasserbombe ausgelöst. Wird ein U-Boot getroffen, werden vier Punkte (obere U-Boot-Reihe) oder sechs Punkte (untere U-Boot-Reihe) gutgeschrieben. Trifft die Wasserbombe auf eine Mine, gibt es keine Punkte.

02
Wie vor, jedoch für zwei Personen. Es sind beide Handspielgeräte im Einsatz.

03
Bei diesem Spiel kann die Position der Kreuzer nicht verändert werden. Dafür kann mit dem Steuerknüppel die Flugbahn der Wasserbombe beeinflußt werden.

04
Wie vor, für zwei Personen.

Kreuzer gegen kleine U-Boote
05, 06, 07, 08
Diese Programme funktionieren wie **01** bis **04.** Die U-Boote sind jedoch nur halb so groß und entsprechend schwieriger zu treffen.

Cruiser versus big submarines
01
The cruiser can be manoeuvred forwards and backwards by the joystick on the left R/C. Pressing one of the red keys releases the depth-charges. If a submarine is encountered, four points will be scored for hitting the top row and 6 points for hitting the bottom row. If a mine ist hit by a depth-charge, there are no points scored.

02
As above, but for two people. Both R/C's are in operation.

03
In this programme, the position of the cruiser can not be changed, but the firing of the depth charges can be controlled by using the R/C for one player.

04
As above, for two players.

Cruiser versus small submarines
05
The submarines are only half the normal size and therefore more difficult to be hit. Operated as programme **01.**

06
As above but for two players.

07
As **03**, but small submarines.

08
As **04**, but small submarines.

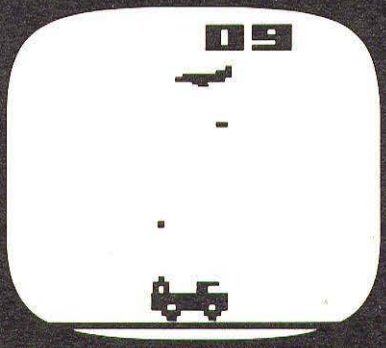
Cuirassé contre grands sous-marins
01
Il est possible de faire déplacer le cuirassé vers l'avant et vers l'arrière au moyen du manche à balai du manipulateur de gauche. Au moyen d'une des touches rouges, il est lancé une bombe sous-marine. Si un sous-marin est touché, il est accordé quatre points (rangée supérieure de sous-marins) ou six points (rangée inférieure de sous-marins). Si la bombe sous-marine touche une mine, il n'y a pas de points.

02
Comme précédemment, cependant pour deux personnes. Il est utilisé deux appareils manipulateurs.

03
Dans ce jeu, la position du cuirassé ne peut pas être modifiée. Par contre, il est possible de modifier, au moyen du manche à balai, la trajectoire de la bombe sous-marine.

04
Comme précédemment, pour deux personnes.

Cuirassé contre petits sous-marins
05, 06, 07, 08
Ces programmes fonctionnent comme **01** à **04**. Cependant les sous-marins sont seulement deux fois moins grands et d'autant plus difficiles à toucher.



Bomber gegen Rakete

09
Bei diesem Programm sind ein Bomber und eine Flugabwehr-Rakete auf einer Lkw-Lafette im Spiel. Mit einem der roten Knöpfe des linken Handspielgerätes wird die Bombe abgeworfen. Mit dem rechten Handspielgerät wird die Rakete gezündet.

10
Wie vor, jedoch kann mit den Steuerknüppeln die Geschwindigkeit des Lkw und des Flugzeuges beeinflußt werden.

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

LUFTKAMPF/SEEGEFECHT
AIR/SEA BATTLE
COMBAT AERIEN/BATAILE NAVALE

Diese Cassette enthält 8 Luftkampf-Programme und 12 Seegefecht-Programme, insgesamt also 20 Spielvarianten, die allein oder zu zweit gespielt werden können.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassetten-Schacht des Video Computers.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀ : Die Programme werden in den Video Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm Ihres Fernsehgerätes erscheint das Programm **01.**

3. Durch wiederholtes Drücken der Taste ▶ werden die nachfolgenden Programme **02** bis **20** nacheinander eingeschaltet.

4. Mit der Taste **START** wird das jeweils auf dem Bildschirm befindliche Programm gestartet.

5. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird wieder das Programm **01** eingestellt.

6. Alle Spiele sind beendet, wenn die Munition (15 Schuß) verbraucht ist. Die Zahl der noch zur Verfügung stehenden Schüsse wird in den Bildschirm eingeblendet. Bei jedem Treffer erscheint kurz der Punktestand am unteren Bildschirmrand. Am Schluß des Spiels wird der Endstand dauernd eingeblendet.

This cassette contains 8 programmes for air battles and 12 programmes for sea battles, a total of 20 game variations which you can play on your own or with a partner.

How to make the cassette operational:

1. Connect your Video Computer as instructed and insert the cassette into the Video Computer's cassette slot.

2. Press the key ◀◀ to write the programme into the Video Computer. On your T.V. Screen the programme **01** will now appear.

3. By repeatedly pressing key ▶ the programmes **02** to **20** will follow in sequence.

4. By pressing the key **START** the programme selected will commence.

5. By pressing key ◀◀ again, programme **01** will be reselected.

6. All games are finished, when the ammunition (15 shots) is used up. The amount of remaining shots will be shown at the bottom of the T.V. screen. At the end of the game the final score will be displayed on the screen.

Cette cassette comprend 8 programmes de combats aériens et 12 programmes de batailles navales, au total donc 20 variantes de jeux qui peuvent se jouer seul ou à deux.

C'est ainsi que vous mettrez votre cassette en état de fonctionnement:

1. Branchez le vidéo-computer comme il est prescrit et poussez la cassette dans le logement de la cassette du vidéo-computer.

2. Appuyez sur la touche ◀◀ : Les programmes sont enregistrés dans le vidéo-computer. Sur l'écran de votre téléviseur, il apparaît le programme **01.**

3. En appuyant de nouveau sur la touche ▶ , on enclenche les programmes suivants l'un après l'autre: **02** à **20.**

4. C'est avec la touche **DEMARRAGE** que l'on fait démarrer le programme se trouvant sur l'écran.

5. En appuyant sur la touche ◀◀ on sélectionne de nouveau le programme **01.**

6. Tous les jeux sont terminés une fois que les munitions sont épuisées (15 coups de feu). Le nombre des coups de feu restant encore à disposition est affiché sur l'écran. A chaque coup au but, le score apparaît brièvement au bord inférieur de l'écran. A la fin du jeu, le score final est affiché en continu.